

BAB III

METODE PENELITIAN

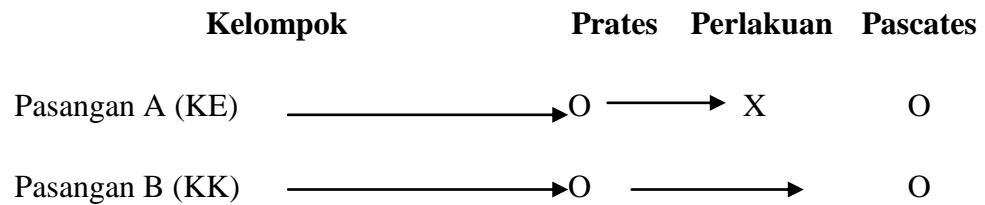
A. Desain Penelitian

Desain penelitian memberikan rancangan dan struktur bagi peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian secara sahih, objektif dan akurat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen. Hal tersebut disebabkan sampel yang digunakan hanya satu, tanpa adanya kelas kontrol atau kelas pembanding. Alasan peneliti menggunakan desain penelitian eksperimen, karena pada pelaksanaannya tidak menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut dilakukan agar konsentrasi peneliti dalam pelaksanaannya tidak terpecah, dan penelitian dapat dilakukan secara efektif untuk mencapai hasil yang maksimal.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi experiment*, pada dasarnya sama dengan eksperimen murni, bedanya adalah dalam pengontrolan variable. Metode penelitian ini dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Alasan peneliti memilih metode ini karena eksperimen dirasa penting untuk menilai suatu tindakan atau perlakuan yang diterapkan demi mencapai kompetensi yang ditetapkan, selain itu penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang cukup khas, kekhasan tersebut diperlihatkan oleh dua hal, pertama penelitian eksperimen menguji secara langsung pengaruh suatu variable terhadap variable lain, kedua menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Dalam metode penelitian eksperimen terdapat tahapan-tahapan yang di dalamnya mencakup kegiatan-kegiatan yang dapat memenuhi atau menunjang aspek-aspek yang dibutuhkan dalam penelitian untuk melihat pengaruh suatu tindakan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Metode penelitian ini sama dengan desain kelompok control Prates-Pascales beracak, tetapi pengambilan kelompoknya tidak dilakukan secara acak penuh, hanya satu karakteristik saja, atau diambil dengan dipasangkan/dijodohkan.

Design ini dapat digambarkan seperti berikut:



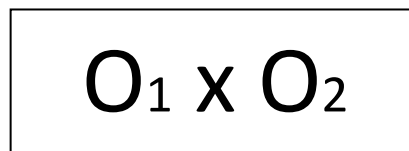
O_1 = nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X = *treatment* yang diberikan

O_2 = nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Pengaruh perlakuan terhadap karakter atau sikap siswa = ($O_1 - O_2$)

Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest, Posttest Design*, yakni penelitian yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok perbandingan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



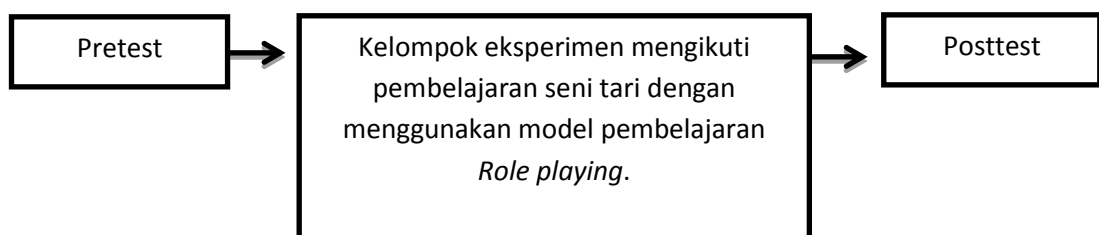
Keterangan :

O_1 : Tes Awal

X : Eksperimen (Penerapan Model)

O_2 : Tes Akhir

Adapun langkah-langkah penelitiannya adalah sebagai berikut:



Anna Aristiani, 2015

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI SEBAGAI UPAYA PEMBINAAN KARAKTER SISWA KELAS V SD LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam penelitian ini, terdapat tahapan-tahapan pelaksanaan, yaitu sebagai berikut:

- a. *Pretest*, kegiatan ini dilakukan pada kelompok atau kelas yang akan diteliti. Kegiatan ini perlu dilakukan untuk mengetahui potensi awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran seni tari dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*.
- b. *Treatment*, dalam langkah ini peneliti mulai melakukan tindakan pada kelas atau kelompok yang telah ditentukan, yaitu pembelajaran seni tari dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam upaya pengembangan karakter siswa.
- c. *Posttest*, langkah ini termasuk langkah akhir dalam penelitian yaitu pemberian tes akhir atau *posttest* pada kelas eksperimen untuk mengetahui hasil akhir dari tindakan yang telah diterapkan. Hasil dari tahapan ini yang kemudian akan dibandingkan dengan hasil *pretest* pada tahap awal untuk menilai berhasil atau tidaknya *treatment* yang telah diterapkan.

Dalam desain penelitian ini observasi yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen (O2) disebut *post-test*.

Model pembelajaran Role Playing dalam pembelajaran seni tari diharap mampu membina proses pembelajaran menjadi lebih variatif, dan juga membantu membina karakter siswa. Selain mempelajari seni tari, dalam kegiatan ini siswa juga diharapkan mampu menjadi pribadi yang lebih baik dalam bersikap dengan teman sekelasnya.

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

1. Partisipan Penelitian

Cara pengambilan subjek atau sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Sampling Purposive* yaitu dengan cara memilih siswa yang sekiranya dapat mendukung pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini metode pemilihan sampel atau subjek penelitian dilakukan secara acak, kemudian yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA di SD Laboratorium Percontohan UPI. Berdasarkan peraturan sekolah, dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, khususnya seni tari, siswa laki-laki dan siswa perempuan tidak mempelajari tarian atau materi yang sama, siswa laki-laki mempelajari Ibing Pencak Silat, dan siswa perempuan mempelajari tari bentuk, kegiatan ini tentunya dibimbing oleh guru yang berbeda, masing-masing guru yang tentu saja kompeten dibidangnya. Maka dari itu, sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VA dengan jumlah siswa 15 orang (seluruh siswa perempuan).

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI yang berada di lingkungan kampus Universitas Pendidikan Indonesia, jalan Dr. Setiabudhi 229 Bandung, tepatnya di jalan Sanjayaguru. Sekolah ini memiliki aturan jam belajar mulai pukul 07.00 – 14.00 WIB. Sekolah ini diresmikan oleh Menteri Pendidikan Nasional pada tanggal 20 Oktober 2003 bertepatan dengan Dies Natalis Universitas Pendidikan Indonesia yang ke-49 dan mulai dibuka pada tanggal 20 Juli tahun 2005 sebagai unsur penunjang akademik institusi UPI, wahana mengembangkan dengan mengimplementasikan berbagai inovasi dalam pendidikan. Alasan peneliti memilih sekolah ini karena SD Laboratorium Percontohan UPI merupakan salah satu institusi yang melaksanakan kegiatan pendidikan untuk satuan kurikulum Sekolah Dasar termasuk di dalamnya mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

C. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang berhubungan dengan variabel terukur yaitu Pembinaan karakter siswa melalui Pembelajaran Seni Tari dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* yang kemudian diaplikasikan pada pembelajaran seni tari. Oleh karena itu, agar diperoleh hasil sesuai dengan kegunaannya, diperlukan penyusunan instrument penelitian yang dirancang sedemikian rupa.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah observasi dan tes unjuk kerja. Berikut adalah instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Observasi

Kegiatan ini ditujukan untuk menilai pertumbuhan dan kemajuan siswa dalam belajar, bagaimana pertumbuhan tingkah laku dan penyesuaian sosialnya, minat dan bakatnya, dan seterusnya. Kegiatan ini akan dilakukan pada saat pra penelitian dan pada saat penelitian, antara lain untuk melihat kegiatan belajar mengajar sebelum dilakukannya penelitian atau pada saat melakukan *pre-test*, mengetahui karakteristik peserta didik sebelum dilakukannya penelitian, untuk mengetahui cara belajar mengajar yang dilakukan oleh guru SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung khususnya seni tari sebelum dilakukannya penelitian.

b. Tes

Tes adalah sekumpulan butir yang merupakan sampel dari populasi butir yang mengukur perilaku tertentu baik berupa keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, bakat dan sebagainya dimana dalam penyelenggaraannya siswa didorong untuk memberikan penampilan maksimalnya. (Purwanto:65)

Adapun tes yang digunakan peneliti adalah demonstrasi tarian sebagai tahap akhir dari konsep pembelajaran tari yang ditetapkan, namun hal ini juga dilakukan di awal pada kegiatan *pretest* dalam tahap metode penelitian eksperimen yang digunakan oleh peneliti.

Kriteria penilaian ditentukan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, setiap indikator penilaian didalamnya terdapat tiga ranah yaitu afektif, psikomotor dan kognitif. Siswa mendapat nilai dengan skala 3,51 – 4,00 apabila siswa mampu memenuhi kriteria pada indikator yang telah ditentukan dengan sangat baik, Siswa mendapat nilai 2,18 – 3,17 apabila siswa cukup memenuhi kriteria pada indikator yang telah ditetapkan, dan siswa mendapat nilai dengan skala 1,00 – 2,17 apabila siswa tidak bisa memenuhi seluruh kriteria pada indikator yang telah ditetapkan. Berikut adalah kriteria penilaian Indikator Tanggung Jawab Mengolah Ruang, yaitu:

- 1) Aspek Kognitif (KI)
 - a) Siswa mampu menjelaskan pengertian Ruang sebagai elemen dasar tari dengan sangat baik.
 - b) Siswa mampu mengklasifikasikan gerak dalam ruang luas, sedang dan sempit dengan sangat baik.
- 2) Aspek Psikomotor (K2):
 - a) Siswa mampu menciptakan gerak-gerak tari berdasarkan peran burung Manuk Dadali dengan sangat baik
 - b) Siswa secara berkelompok mampu mengaplikasikan konsep ruang pada gerak yang telah dieksplorasi dengan sangat baik
 - c) Siswa secara berkelompok mampu menyusun gerak dengan sangat baik
 - d) Siswa secara berkelompok mampu menyamakan gerak dengan sangat baik
- 3) Aspek Afektif (K3):
 - a) Siswa mampu memerankan burung Manuk Dadali sehingga tercipta gerak-gerak tari dengan sangat baik
 - b) Siswa mampu mengendalikan suasana kelompok untuk mengaplikasikan konsep ruang pada gerak yang telah dieksplorasi dengan sangat baik
 - c) Siswa mampu mengendalikan suasana kelompok untuk menyusun gerak dengan sangat baik
 - d) Siswa mampu mengajari teman kelompoknya yang belum faham dengan sangat baik

- e) Siswa secara berkelompok mampu berlatih dengan serius untuk menyeragamkan gerak yang telah dieksplorasi berdasarkan konsep ruang yang telah ditentukan dengan sangat baik
- f) Siswa mampu mempresentasikan hasil latihan dan diskusi kelompoknya di depan kelas dengan sangat kompak dan seragam dengan sangat baik

Selanjutnya adalah kriteria penilaian pada indikator Tanggung Jawab Mengolah Waktu, yaitu:

- 1) Aspek Kognitif (K1)
 - a) Siswa mampu menjelaskan pengertian Waktu sebagai elemen dasar tari dengan sangat baik.
 - b) Siswa mampu mengaplikasikan pemahaman hitungan tempo/waktu melalui tepukan tangan dengan sangat baik.
- 2) Aspek Psikomotor (K2):
 - a) Siswa mampu mengaplikasikan hitungan penuh pada gerak yang telah dieksplorasi dengan sangat baik
 - b) Siswa mampu mengaplikasikan hitungan $\frac{1}{2}$ pada gerak yang telah dieksplorasi dengan sangat baik
 - c) Siswa mampu mengaplikasikan hitungan $\frac{1}{4}$ pada gerak yang telah dieksplorasi dengan sangat baik
 - d) Siswa secara berkelompok mampu mengaplikasikan konsep waktu pada gerak yang telah dieksplorasi dengan sangat baik
 - e) Siswa secara berkelompok mampu menyusun gerak dengan sangat baik
 - f) Siswa secara berkelompok mampu menyamakan gerak sesuai tempo dengan sangat baik
- 3) Aspek Afektif (K3)
 - a) Siswa mampu mengendalikan suasana kelompok untuk mengaplikasikan konsep waktu pada gerak yang telah dieksplorasi dengan sangat baik
 - b) Siswa mampu mengendalikan suasana kelompok untuk menyusun gerak dengan sangat baik
 - c) Siswa mampu mengajari teman kelompoknya yang belum faham dengan sangat baik

- d) Siswa secara berkelompok mampu berlatih dengan serius untuk menyeragamkan gerak yang telah dieksplorasi berdasarkan konsep waktu yang telah ditentukan dengan sangat baik
- e) Siswa mampu mempresentasikan hasil latihan dan diskusi kelompoknya di depan kelas dengan kompak dan seragam dengan sangat baik

Yang terakhir adalah indikator Tanggung Jawab Mengolah Ekspresi, yaitu:

- 1) Aspek Kognitif (K1)
 - a) Siswa mampu menyebutkan beragam jenis ekspresi dengan sangat baik
 - b) Siswa mampu mengklasifikasikan jenis-jenis ekspresi berdasarkan penyebab atau kegunaannya dengan sangat baik
- 2) Aspek Psikomotor (K2)
 - a) Siswa mampu berekspresi sesuai dengan peran burung manuk dadali, lalu kemudian diaplikasikan pada gerak yang telah dieksplorasi (ekspresi disesuaikan) dengan sangat baik
 - b) Siswa tanpa rasa malu mampu berekspresi sesuai karakter gerak dengan sangat baik
 - c) Siswa secara berkelompok mampu mendiskusikan ragam ekspresi yang akan diaplikasikan pada gerak yang telah dieksplorasi dengan sangat baik
 - d) Siswa secara berkelompok mampu menyusun gerak dengan kurang baik
 - e) Siswa secara berkelompok tanpa rasa malu mampu berlatih ekspresi sesuai gerak yang telah dieksplorasi dengan sangat baik
- 3) Aspek Afektif (K3)
 - a) Siswa mampu mengendalikan suasana kelompok untuk mengaplikasikan ekspresi pada gerak yang telah dieksplorasi dengan sangat baik
 - b) Siswa mampu mengendalikan suasana kelompok untuk berlatih ekspresi dengan sangat baik
 - c) Siswa dengan sangat baik mampu memotivasi teman kelompoknya yang belum percaya diri berekspresi agar kelompoknya terlihat kompak

- d) Siswa secara berkelompok mampu berlatih dengan serius untuk menyeragamkan ekspresi yang telah dieksplorasi berdasarkan gerak yang ada dengan sangat baik
- e) Siswa mampu mempresentasikan hasil latihan dan diskusi kelompoknya di depan kelas dengan kompak dan seragam dengan sangat baik

2. Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah Instrumen Penilaian yang mengacu pada kriteria penilaian indikator diatas:

Kelas :

Waktu :

Pokok Bahasan :

NO	NAMA SISWA	NILAI TIAP ASPEK			SKOR	X	HURUF
		K1	K2	K3			
Jumlah							
Rata-rata							

Keterangan :

K1 : Kognitif (Kemampuan siswa dan wawasan siswa dalam ranah kognitif)

K2 : Psikomotor (Kemampuan siswa dan wawasan siswa dalam ranah psikomotor)

K3 : Afektif (Kemampuan siswa dan wawasan siswa dalam ranah afektif)

Skor : Jumlah Nilai

X : Nilai Rata-rata

Skala penilaian sebagaimana disebutkan dalam ayat (1) yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Kurikulum 2013, menggunakan rentan angka dan huruf 4,00 (A) – 1,00 (D) dengan rincian sebagai berikut:

1. 3,85 – 4,00 dengan huruf A;
2. 3,51 – 3,84 dengan huruf A-;
3. 3,18 – 3,50 dengan huruf B+;
4. 2,85 – 3,17 dengan huruf B;
5. 2,51 – 2,84 dengan huruf B-;
6. 2,18 – 2,50 dengan huruf C+;
7. 1,85 – 2,17 dengan huruf C;
8. 1,51 – 1,84 dengan huruf C-;
9. 1,18 – 1,50 dengan huruf D+; dan
10. 1,00 – 1,17 dengan huruf D.

Dalam penelitian ini, data yang telah didapat kemudian dihitung untuk mengetahui tingkat keberhasilan *treatment* yang dipakai. Uji t digunakan untuk mengetahui diterima atau ditolaknya hipotesis yang diajukan. Uji t dapat dilaksanakan jika diketahui data diambil dari populasi yang berdistribusi normal, dengan langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Mencari standar deviasi gabungan
2. Mencari nilai t_{hitung}
 - a. $\sum d = \frac{\sum d}{N}$
 - b. $\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$
 - c. $t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{n(n-1)}}}$
 - d. Menakutkan derajat kebebasan (db)
 - e. Menentukan nilai “t”

- f. Pengujian hipotesis dengan kriteria pengujian dua pihak sebagai berikut: jika $-t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq +t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

D. Posedur Penelitian

1. Langkah-langkah Penelitian

Prosedur penelitian memiliki tahap-tahap atau langkah-langkah penelitian yang saling berkaitan, dimulai dari perencanaan hingga penulisan hasil penelitian. Berikut uraian langkah-langkah penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu:

a. Tahap perencanaan penelitian

Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah survey langsung ke lokasi penelitian yang akan dijadikan sebagai objek penelitian yaitu SD Laboratorium Percontohan UPI. Setelah kegiatan survey dilakukan, peneliti kemudian menentukan judul dan rumusan masalah penelitian yang kemudian akan diajukan pada dewan skripsi.

Setelah judul disetujui, kemudian peneliti menyusun proposal penelitian dengan sistematika penulisan yang disesuaikan dengan pedoman penulisan karya ilmiah terbaru yang berlaku di UPI. Kegiatan ini berlangsung dengan proses bimbingan pada pembimbing akademik atau dosen tertentu sebelum ditetapkannya pembimbing 1 dan 2.

Setelah proposal selesai dan disetujui oleh dewan skripsi, maka langkah selanjutnya peneliti harus menyelesaikan administrasi yang berupa dengan surat-surat perijinan, berupa:

- 1) SK (Surat Keputusan) Pengangkat pembimbing I dan II
- 2) Surat permohonan izin penelitian dari Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain yang sebelumnya melalui proses administrasi di Departemen Pendidikan Seni Tari

- 3) Surat permohonan rekomendasi dari Badan Pengelola Sekolah TK SD SMP Laboratorium Percontohan UPI untuk melakukan penelitian di SD Laboratorium Percontohan UPI

Setelah administrasi selesai, peneliti kemudian menyusun instrumen penelitian untuk memudahkan peneliti dalam pelaksanaan penelitian dan pada proses pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan pedoman tes. Tes yang dilakukan adalah tes unjuk kerja, dimana kegiatan tersebut dilakukan pada akhir pembelajaran di setiap pertemuannya. Kriteria penilaian yang ditentukan antara lain : 1) Tanggung Jawab Mengolah Ruang; 2) Tanggung Jawab Mengolah Waktu; dan 3) Tanggung Jawab Mengolah Ekspresi. Dalam kriteria penilaian tersebut tentu saja dipertimbangkan juga ranah kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Skala penilaian dari masing-masing aspek juga disesuaikan dengan ketentuan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Kurikulum 2013.

b. Tahap Pelaksanaan Penelitian

1) Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data dilakukan selama proses penelitian berlangsung, tujuannya untuk memperoleh berbagai data dan fakta yang lengkap dan relevan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dan tes unjuk kerja.

Observasi dilakukan oleh peneliti pada kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI, dalam pelaksanaannya peneliti terjun langsung sekaligus mengamati secara langsung proses pembelajaran seni tari. Dalam kegiatan ini peneliti juga melakukan wawancara dengan guru yang bersangkutan untuk memperoleh data lebih lengkap mengenai pembelajaran seni tari. Melalui kegiatan ini peneliti dapat memperoleh data tentang proses pembelajaran yang berlangsung.

Tes unjuk kerja adalah tes berupa demonstrasi tarian hasil pembelajaran atau diskusi kelompok siswa. Kegiatan ini dilakukan pada akhir pembelajaran di setiap pertemuannya. Tes unjuk kerja ini dinilai berdasarkan indikator penilaian yang

telah ditetapkan dan berdasarkan rentang nilai yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Kurikulum 2013.

2) Proses Bimbingan

Proses bimbingan dilakukan dengan kedua dosen pembimbing mulai dari tahap persiapan hingga menjelang sidang atau penentuan kelulusan. Proses penelitian ini tentunya tak lepas dari pengawasan pembimbing yang telah ditetapkan oleh dewan skripsi.

3) Pengolahan Data

Data-data yang telah diperoleh selama proses penelitian kemudian dioleh dan dianalisis untuk mengukur hasil yang didapat dan mengukur tingkat keberhasilan *treatment* yang dilakukan peneliti.

c. Tahap Penyusunan Laporan

Kegiatan ini meliputi beberapa tahap, yaitu:

1) Penyusunan Data

Penyusunan data dan informasi yang diperoleh dilakukan berdasarkan ketentuan dan sistematika penulisan yang telah ditetapkan.

2) Penulisan Data

Penulisan data dilakukan semua data yang dibutuhkan telah diperoleh tersusun secara sistematis dan kegiatan ini dilakukan pada proses bimbingan.

3) Penggandaan Laporan Penelitian

Kegiatan ini dilakukan setelah penelitian selesai disusun dan disetujui oleh pembimbing I dan II.

2. Definisi Operasional

Untuk menyelaraskan persepsi dengan judul yang diajukan, peneliti akan memberikan batasan istilah pada judul penelitian, diantaranya adalah:

a. Model pembelajaran *role playing*

Model pembelajaran menjadi salah satu pendukung dalam kegiatan belajar mengajar, model pembelajaran yang diaplikasikan dengan baik bisa membantu keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal tersebut diperkuat dengan adanya temuan dari penelitian pada PBM yang dilakukan oleh Kesuma, dkk. (2011, hlm. 109) yang hasilnya menyatakan bahwa:

“Metode pembelajaran yang banyak dilakukan cenderung ceramah tunggal. Anak yang baik dipersepsi sebagai anak yang mendengarkan dan mampu mengulang apa yang diceramahkan oleh gurunya. Sungguh keterlaluhan! Jika guru menganggap anak sebagai mesin perekam atau mesin fotokopi yang harus merekam segala apa yang dikatakan dan dilakukan oleh guru.”

Berdasarkan pernyataan diatas maka peneliti merasa model pembelajaran menjadi hal yang penting, model pembelajaran tidak hanya menentukan seberapa besar kita mampu mencapai mata pelajaran tertentu yang kita tuju, tetapi juga seberapa besar kita meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar, dan mengembangkan perilaku siswa agar menjadi manusia yang berkarakter, yang memang merupakan tujuan dasar mereka bersekolah.

Model pembelajaran Role Playing dalam penelitian ini diaplikasikan dalam pembelajaran Seni Tari, yang didalamnya mengandalkan kegiatan belajar kelompok yang melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar dengan tujuan dapat membantu mengembangkan karakter dalam diri siswa. Berikut adalah tahapan model pembelajaran *role playing* yang diaplikasikan dalam pembelajaran seni tari, yaitu:

- 1) Memanaskan suasana kelompok (Mengidentifikasi dan memaparkan masalah)

Guru memberikan cerita awal atau stimulus awal. Tujuannya untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Dalam tahapan ini, siswa mulai diarahkan untuk mengidentifikasi lebih jauh tentang objek yang akan diperankan (Menganalisis peran).

- 2) Memilih partisipan (Menganalisis peran)

Setelah siswa di rangsang aktif untuk satu persatu mengidentifikasi atau menganalisis peran, kemudian siswa mulai memposisikan dirinya seakan akan menjadi objek yang akan diperankan (Memerankan peran) untuk kemudian ke tahap eksplorasi gerak, sehingga siswa akan menghasilkan gerak tari. Dalam kegiatan ini guru memberi kesempatan siswa untuk maju kedepan kelas dan mempraktekan gerak sesuai dengan identifikasi gerak yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian gerak yang sudah ada diberi nama sesuai kesepakatan siswa, tujuannya untuk mempermudah siswa dalam mengingat. Setelah gerak dinamai, siswa kemudian diarahkan untuk menyusun gerak yang telah didapat, gerakan disusun sesuai kesepakatan keseluruhan siswa.

Setelah itu, guru mengarahkan siswa untuk memahami konsep ruang (luas, sedang dan sempit) pada Tari, dirangsang melalui benda yang ada di sekitar sekolah. Setelah siswa memahaminya, kemudian guru mengarahkan siswa untuk mengaplikasikan konsep ruang pada gerak yang telah ada.

3) Mengatur Setting (Mengatur Sesi-sesi tindakan)

Dalam tahapan ini, siswa lebih dihadapkan pada permasalahan yaitu pemahaman konsep tempo penuh, $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$. Diawali dengan rangsang gambar.

4) Mempersiapkan peneliti (Memutuskan apa yang akan dicari)

Pada tahapan ini, masing-masing kelompok siswa mulai berdiskusi untuk mengaplikasikan konsep tempo pada gerak yang telah dieksplorasi sebelumnya. Dalam kegiatan ini, dituntut kerja sama siswa, masing-masing harus bisa bertanggung jawab untuk kesuksesan dan kekompakan kelompoknya.

5) Pemeranan (Memulai Role Play)

Dalam tahapan ini siswa dianggap sudah siap dengan peran masing-masing, masing-masing kelompok kemudian mendemonstrasikan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas. Siswa lain memperhatikan.

6) Berdiskusi dan Mengevaluasi (Mereview pemeranan)

Setelah setiap kelompok mendemonstrasikan pemeranan mereka, kemudian pada tahapan ini adalah waktunya berdiskusi, setiap siswa mengutarakan kelemahan temannya, beserta masukan atau saran. Tujuan nya agar setiap individu atau kelompok mengetahui kesalahan atau kekurangannya masing-masing. Dalam kegiatan ini siswa belajar untuk rendah diri menerima masukan

dari teman-temannya, dan dari kegiatan ini siswa akan semakin memperbaiki rasa tanggung jawab atas kelompoknya, untuk saling menjaga kekompakan, membantu rekan kelompoknya yang belum memahami materi yang didapat, dan sebagainya.

- 7) Memerankan kembali (memerankan peran yang diubah, memberi masukan atau alternative perilaku dalam langkah selanjutnya)

Pada tahapan ini siswa diajak kembali memainkan perannya, di awali dengan eksplorasi ekspresi sesuai dengan gerakan yang sudah ada. Ekspresi yang telah didapat kemudian siswa diskusikan dan perkuat dengan teman kelompoknya, kali ini, kelompok siswa dirubah, tujuannya agar siswa terbiasa bekerja sama dengan siapapun, tidak tergantung pada orang yang sama. selain latihan ekspresi, siswa juga berlatih kekurangan pada kelompoknya sesuai dengan apa yang didiskusikan pada tahapan sebelumnya.

Setelah waktu latihan berakhir, siswa kemudian mendemonstrasikan hasil latihannya didepan kelas (urutan tampil dipilih secara acak, diarahkan oleh guru). Siswa yang lain memperhatikan.

- 8) Diskusi dan evaluasi

Sebagaimana dalam tahap enam.

- 9) Berbagi dan menggeneralisasi pengalaman (Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan di dunia nyata)

Pada tahapan ini, guru mengajak siswa untuk berdiskusi aktif, mengenai kesulitan pada pembelajaran seni tari serta penyebabnya, penyebabnya ada pada diri sendiri atau pada rekan kelompoknya, kemudian dicari jalan keluar bersama-sama, kegiatan ini sangat penting karena model pembelajaran ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi. Setelah ditemukan pemecahan masalah dari hambatan belajar siswa, diharapkan siswa akan lebih memahami dan menghargai karakter rekannya, kemudian siswa juga akan lebih bersemangat untuk bertanggung jawab menjadi siswa yang baik dan bertanggung jawab untuk mendapatkan nilai yang baik dengan tetap memperhatikan temannya (tidak egois).

- b. Pembelajaran seni tari

Pembelajaran seni tari yang dimaksud yaitu pembelajaran yang berorientasi pada ekspresi gerak ritmis dari keadaan-keadaan perasaan yang secara estetis dinilai, yang lambang-lambang geraknya dengan sadar dirancang untuk kenikmatan serta kepuasan dari pengalaman ulang. Ungkapan komunikasi serta penciptaan bentuk-bentuk. (H'Doubler dalam Sodarsono dalam Ratri, 2010: 47). Dalam kegiatan ini, peneliti akan memberikan materi Tari Manuk Dadali, dinamakan Tari Manuk Dadali karena diiringi oleh Lagu Daerah Jawa Barat dengan judul Manuk Dadali. Tarian ini dipilih karena dirasa mampu menjadi stimulus siswa dalam mengembangkan karakter siswa dengan dibantu Model Pembelajaran *Role Playing*.

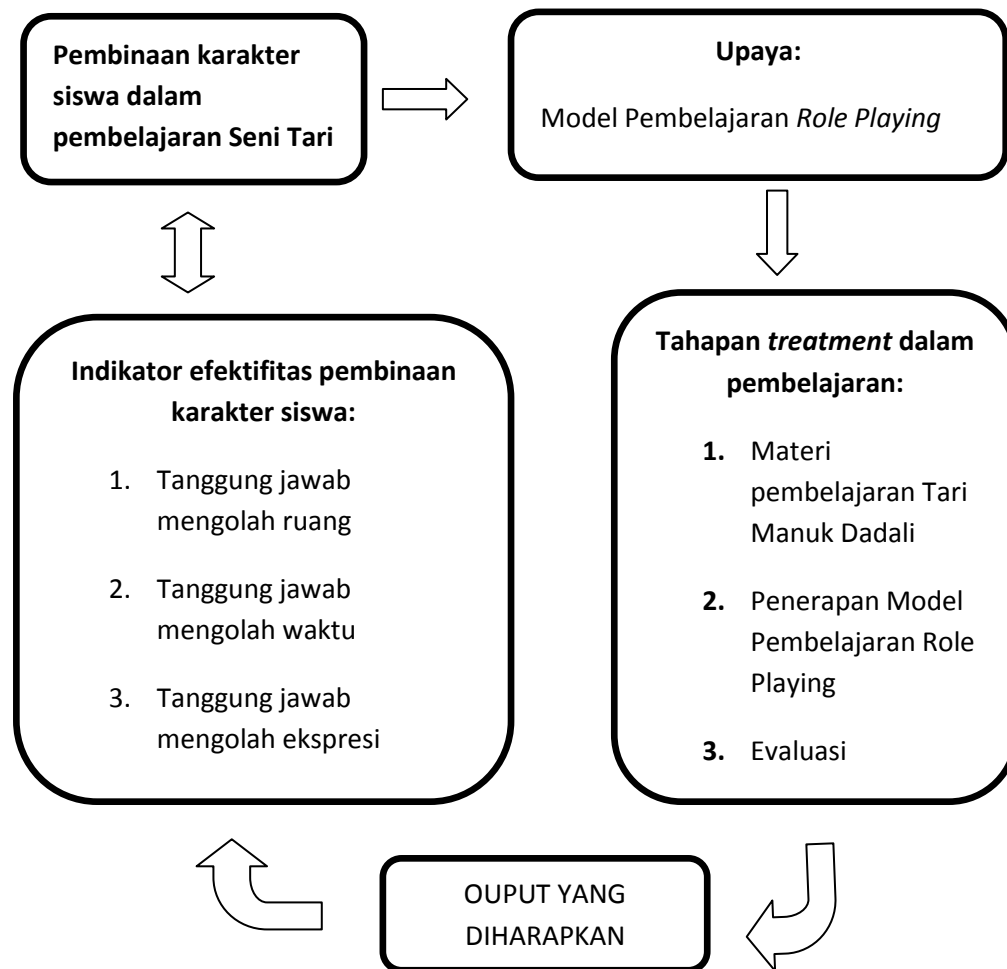
Melalui pembelajaran Seni Tari secara berkelompok ini siswa diarahkan pada pengembangan karakter, selain siswa memahami unsur-unsur dalam Tari, siswa juga mampu mengembangkan karakter yang mereka miliki melalui pembelajaran kelompok sesuai dengan tahapan pembelajaran Tari Manuk Dadali dalam Model Pembelajaran *Role Playing*.

c. Karakter

Seperti yang kita ketahui bahwa karakter sangat diperlukan bagi sebuah bangsa, bangsa yang berkarakter adalah bangsa yang mampu melihat masa depan, bangsa yang beradab. Pentingnya karakter pada diri manusia membuat pendidikan karakter menjadi suatu keharusan dewasa ini. Pendidikan karakter seperti apa yang dikemukakan oleh Ratna Megawangi (dalam Kesuma, dkk, 2012, hlm. 5), “Sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.”

Berdasarkan pernyataan diatas, pendidikan karakter membantu peserta didik mengembangkan kepribadian yang mereka miliki, melalui pendidikan karakter peserta didik mampu memberikan kontribusi yang positif bagi lingkungannya, dan tentu perilaku positif untuk dirinya sendiri.

3. Skema atau Alur Penelitian



4. Identifikasi Jenis Variabel

1. Variable bebas / Independent variable (x)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab dari variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Model Pembelajaran *Role Playing*.

2. Variabel terikat / Dependent variable (y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya pengaruh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Karakter Siswa Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI (Kelas 5).

Anna Aristiani, 2015

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI SEBAGAI UPAYA PEMBINAAN KARAKTER SISWA KELAS V SD LABORATORIUM PERCONTOHAN UPI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Hipotesis

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk membuktikan suatu hipotesis, jadi hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. H_1 : Adanya pengaruh positif dalam mengembangkan karakter siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran seni tari pada siswa SD Lab. School UPI Bandung.
- b. H_0 : Tidak adanya pengaruh positif dalam mengembangkan karakter siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran seni tari pada siswa SD Lab. School UPI Bandung.

E. Analisis Data

Data-data yang diperoleh adalah data-data yang memerlukan olah analisis. Sejak awal penelitian hingga akhir, analisis akan terus berlangsung. Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain *One Group Pretest – post-test Design*. Penelaian dilakukan sebelum treatment dan setelah dilakukannya treatment, adapun langkah-langkah nya sebagai berikut:

1. Mencari rata-rata tes awal (*Pretest*)
2. Mencari rata-rata tes akhir (*post-test*)

Data yang diperoleh dari hasil penerapan model pembelajaran *Role Playing* akan dikelompokkan sesuai dengan indikator penilaian yang telah ditetapkan, selanjutnya dibuat ke dalam bentuk table distribusi. Dalam hal ini yaitu pengaruh model pembelajaran *Role Playing* dalam upaya pembinaan karakter siswa. Hasil pengolahan data tersebut kemudian akan dipaparkan kedalam bentuk angka-angka. Dalam hal ini peneliti menggunakan data kuantitatif. Dibawah ini perhitungan nilai dengan Rentang, Mean, Median, Modus dan Standar Deviasi.

1. Rentang = nilai tertinggi – nilai terendah
2. Mean merupakan nilai rata-rata (X)

$$\text{Mean} = \frac{\sum X}{N}$$

3. Median merupakan angka yang terletak di tengah-tengah frekuensi atau biasa disebut nilai tengah.
4. Varians =
$$\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N (N-1)}$$
5. Standar Deviasi = akar kuadrat dari hasil varians
6. Menentukan interval kelas = $K = 1 + 3,3 \log N$
7. Menentukan panjang kelas = $i = \frac{\text{Rentang}}{K}$